P173

4 mfrs/mp/ipa

portrait + 17 plates

TRAITÉ
ÉLÉMENTAIRE
DES RÈGLES
DU DESSIN.

Je place mon ouvrage sous la sauve-garde des lois et la probité des citoyens, et déclare que je poursuivrai tout imprimeur ou libraire qui, au mépris du droit de propriété, se permettroit de le contrefaire.

PROFESSEUR.

BOSIO. D. S.

PEINTRE

ÉCOLE

POLYTECHNIQUE

TRAITÉ
ÉLÉMENTAIRE
DES RÈGLES
DU DESSIN;

Par le Citoyen BOSIO,

(ÉLÈVE DE DAVID)

Peintre d'Histoire, et Professeur de Dessin à l'Ecole Polytechnique.

A PARIS,

Chez { L'AUTEUR, rue des Saussayes, n° 12, Faubourg St-Honoré; TIGER, Imp.-Libraire, place Cambrai, au Pilier Littéraire.

AN IX.

AUX ÉLÈVES

DE

PEINTURE ET SCULPTURE.

APRÈS avoir suivi les études particulières de mes élèves, et pendant sept années consécutives le cours de dessin à l'école polytechnique (c'est-à-dire depuis sa création) en qualité de professeur de cet art, j'ai vu combien il étoit nécessaire de donner aux élèves un petit Traité portatif des règles

élémentaires qui conviennent aux peintres, sculpteurs et dessinateurs.

Si les arts sont la source du beau ; si ce sont eux qui dirigent cette belle harmonie qui règne dans le monde pittoresque, c'est à leurs règles certaines que nous devons aussi l'embellissement de la nature. A l'excellence du dessin on doit attribuer ces villes superbes qu'embellissent tant de monumens admirables. Nos cités ne doivent-elles pas toute leur magnificence au génie des beaux-arts qui, par le moyen du dessin, imagina de soute-

nir ces voûtes immenses que décorent les prodiges de la peinture, sur des colonnes dont il sut encore orner les fûts arrondis ?

Si des arcs de triomphe que la victoire établit sur les trophées des vaincus fixent votre admiration, en vous rappelant de glorieux souvenirs, ces édifices vous montrent que le même art qui honore le conquérant, prépare de même un asyle à l'industrie, sous ces toîts où le laborieux artisan consacre ses momens à des travaux qui répandent l'abondance dans cette patrie que

vient de défendre le soldat, du haut de ces mêmes remparts que des artistes ingénieux eurent le talent de construire.

Elèves qui, destinés à cultiver les beaux-arts, desirez en obtenir des succès honorables, ne perdez pas de vue ces tableaux sublimes où la nature, en développant les charmes les plus séducteurs, offre tous les agrémens du jeune âge. Par des principes sûrs, vous parviendrez à acquérir ces connoissances si précieuses que le génie lui-même reçoit de l'expérience.

Il est d'abord nécessaire de

se rendre familiers tous les procédés linéaires. Du mouvement occasionné par les lignes verticales et horisontales, dépendent les contours plus ou moins souples, le jeu des formes que développe ensuite la pose différente et variée d'une belle figure, depuis son sommet jusqu'à son extrémité inférieure.

Les lignes sont propres à toutes les opérations du dessin. La manière de les combiner forme la science de la perspective ; et les effets les plus surprenans résultent de cet assemblage, qui, par la magie de

l'optique, nous laisse apercevoir une grande distance sur une surface plate, dont l'illusion se reproduit encore dans ces longues suites de colonnes que l'œil craignoit de mesurer.

La rectitude et la vérité, qui accompagnent les procédés propres à la perspective, en habituant les regards à une certitude naturelle pour le résultat des distances, les préparent à connoître ensuite la science si précieuse du géomètre.

Quelle élévation dans la carrière des arts n'ont pas atteint les grands statuaires, lorsque leur ciseau anima les groupes

du Laocoon, les figures de l'Apollon et de la Vénus du Capitole, où l'artiste, sous les traits de la divinité, personnalise les traits de l'homme, dont un dessin parfait en déguise les défauts sous tant de noblesse et de grâce !

Que la vue de ces grands modèles n'abandonne jamais vos yeux étonnés ; que leur perfection excite en vous quelque enthousiasme : c'est alors que vous produirez.

Il ne m'appartient point de diriger vos pas dans la carrière qu'ont parcouru si glorieusement tant de grands hommes :

en vous laissant leurs exemples, ils vous ont présenté quelques préceptes. Etudiez avec soin les ouvrages de *Jean Cousin*, *Léonard de Vinci*, *Gerard Audran et Tortebat*, et ne considérez ce petit ouvrage, que je vous prie de recevoir avec indulgence, que comme un souvenir journalier de principes.

Je ne m'étendrai pas sur toutes les parties qu'embrasse le dessin, ce seroit à l'infini; je veux seulement vous entretenir de ses principes indispensables.

Voici l'ordre qu'il convient de tenir pour les études :

1°. Les lignes qui composent la tête et lui donnent les justes proportions qui la rapprochent de l'antique.

2°. La forme des os, leur longueur et noms-propres.

3°. La figure des muscles et leur situation, au moins extérieure.

4°. Leurs attaches et leurs noms.

5°. Leur office, partie essentielle de l'anatomie pittoresque, qu'il faut faire sur le modèle vivant, pour s'assurer des résultats qui produisent les mouvemens de la nature. Après avoir dessiné l'écorché

en une figure anatomique, ronde bosse, dont les muscles soient bien distincts, pour la facilité des élèves.

6°. Etude indispensable ; celle des longueurs et des justes proportions de l'élégance que doit avoir une figure dans toutes les parties qui la composent.

Voilà les élémens qui conviennent aux principes des beaux-arts.

La tête, de quelque manière qu'on la considère, nous montre la forme d'un oval, et conserve ce caractère jusqu'à la fin du printems de l'âge ; mais

dans l'hiver de la vie, par l'affaissement des années, elle laisse appercevoir des formes carrées et angulaires (1).

Première figure, tête, profil E.

Principe linéaire qui forme son ensemble.

Déterminez la hauteur que vous voulez donner à votre tête par deux lignes horisontales, qui sont marquées 1, 5; ensuite, tirez une verticale entre ces deux lignes, sur la-

---

(1) Je la comparerai aux traits de la jeunesse. Page 33, figure troisième.

quelle vous poserez de 1 à 5 ; une autre ligne angulaire, marquée B, qui doit produire l'inclinaison que vous desirez obtenir de votre profil ; tracez ensuite une courbe méthodique. Ces deux lignes, qui donnent les limites du front, du menton et des lèvres, forment un espace que vous diviserez en quatre parties égales, par cinq lignes, 1, 2, 3, 4, 5, comme vous montre la figure E, qui forme les quatre parties.

De 1 à 2, le crâne ; de 2 à 3, le front ; de 3 à 4, le nez ; de 4 à 5, le menton.

Sur la ligne horisontale marquée 3, posez le sourcil, et divisez la longueur du nez en trois parties égales. Sur la première, posez la paupière, qui forme l'arc orbitraire ; tirez du point lacrimal à l'aîle du nez la parallèle de son profil, pour qu'il soit placé dans ses limites.

Les mêmes divisions sont pour la distance de la bouche ; du nez au menton, trois parties égales. La première, posée entre la lèvre supérieure et inférieure ; la seconde donne le principe du menton (1). Après

(1) Le menton est l'objet de la troisième.

ces opérations, il faut placer l'oreille, prendre ensuite une longueur de nez et demie, qui est marquée sur le front par des points. Vous posez cette distance depuis la goutière nazalle jusqu'à l'origine de l'oreille sur la ligne 4, jusqu'à la ligne 3, qui détermine sa hauteur.

En face de ce profil régulier, vous en voyez quatre, marqués A, B, C, D, qui vous font connoître la différence qu'il y a du beau avec l'ignoble.

Malgré que C et D se rapprochent davantage de la na-

ture ordinaire, étant sur les mêmes lignes que le profil E, j'ai placé les distances des traits qui les caractérisent, sans règles, pour faire sentir aux élèves la nécessité de les connoître, et ne jamais s'écarter des principes du beau.

Celui qui ignoreroit ces notions générales, ne pourroit enseigner ni se servir utilement des règles de l'art.

Les deux têtes en raccourci, marquées Z et O, vous prouvent que l'oval est toujours le même, n'importe comme il se présente, vu en-dessus ou en-dessous.

Celle vue en-dessous, lettre Z ; les trois premières divisions, depuis le front jusqu'au menton, sont occupées par les traits qui forment le visage.

Et la quatrième partie de l'oval, depuis le menton jusqu'au sternoïde, représente l'espace qu'occuperoit le crâne, si la tête étoit vue géométralement. La figure montre de quelle manière les proportions s'établissent par les lignes courbes, posées sur les horisontales qui forment des angles circulaires, par de justes divisions.

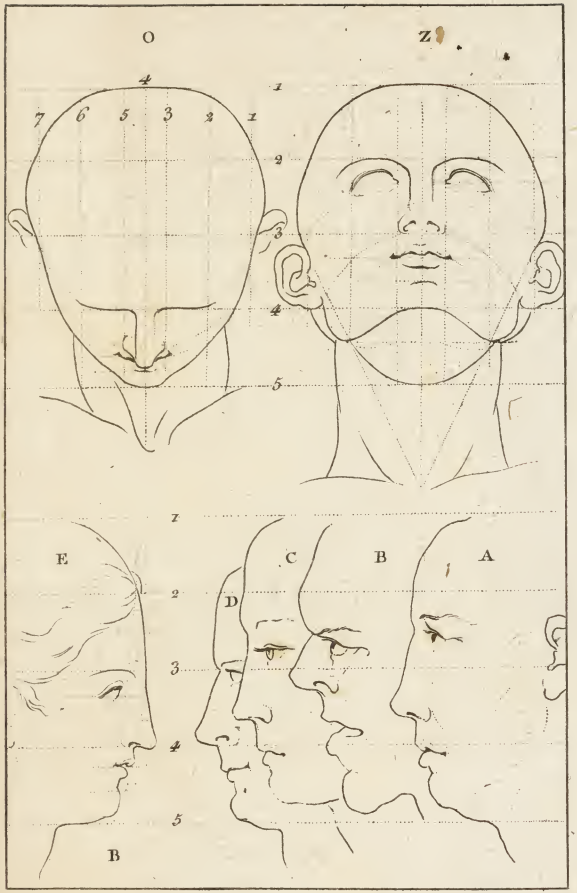
Celle marquée O, vue en-

dessus, vous montre, par le même oval, la même division de ligne, malgré même la différence de mouvement, que les procédés sont toujours semblables. Les trois premières parties vous indiquent l'espace qu'occupe le cerveau ; et la quatrième, de 4 à 5, est suffisante pour contenir, par son raccourci, les traits qui forment le visage.

Cette même division de 4 à 5 se prédivise en deux parties égales ; la première forme la longueur du nez ; la deuxième se divise encore en trois. Sur la première se pose la bouche,

et sur la deuxième la jonction de la lèvre inférieure au menton.

Les divisions verticales des largeurs de la tête, 1, 2, 3, 5, 6, 7, vont être démontrées, figure A, page 29.


O
Z
4
7
6
5
3
2
1
1
2
3
4
5
1
2
3
4
5
E
D
C
B
A
B

Tête de face, vue géométralement, figure A, page 29.

Déterminez, par le même procédé linéaire, la hauteur que vous voulez que votre tête ait ; ensuite, tracez la forme d'un oval, et divisez-le verticalement par la ligne d'opération, ainsi nommée lettre B, qui indique le juste milieu du front, du nez, de la bouche et du menton. Après cette opération, divisez l'oval orisontalement en deux parties égales, ligne 3, où doivent être placés les sourcils ; ensuite,

posez la ligne 2, qui détermine le front, et la ligne 4, la longueur du nez. Ces lignes 2, 3, 4, ensemble avec 1, 5, que vous avez posées en principe, doivent vous donner 1, 2, 3, 4, 5, qui forment les quatre divisions égales de l'oval; ensuite, vous diviserez la longueur du nez en trois parties égales; la première reçoit les arcs formés par les paupières, de 4 à 5; la longueur du nez au menton se divise de même, pour placer la bouche, première ligne qui fait la jonction des deux lèvres supérieure et inférieure; la seconde donne

le principe du menton. Après avoir posé les lignes horisontales qui donnent toutes les hauteurs, il faut placer celles qui doivent donner aussi les largeurs par les verticales 1, 2, 3, 4, 5, 6, lignes qui forment la tête, vue de face.

Les six verticales (1, 2, 3, 4, 5, 6) divisent la tête en cinq parties égales ; ces cinq divisions vous montrent les largeurs d'yeux et du nez, qui sont marquées (2, 3, 4, 5) ; de 1 à 2, et de 5 à 6, sont les tempes.

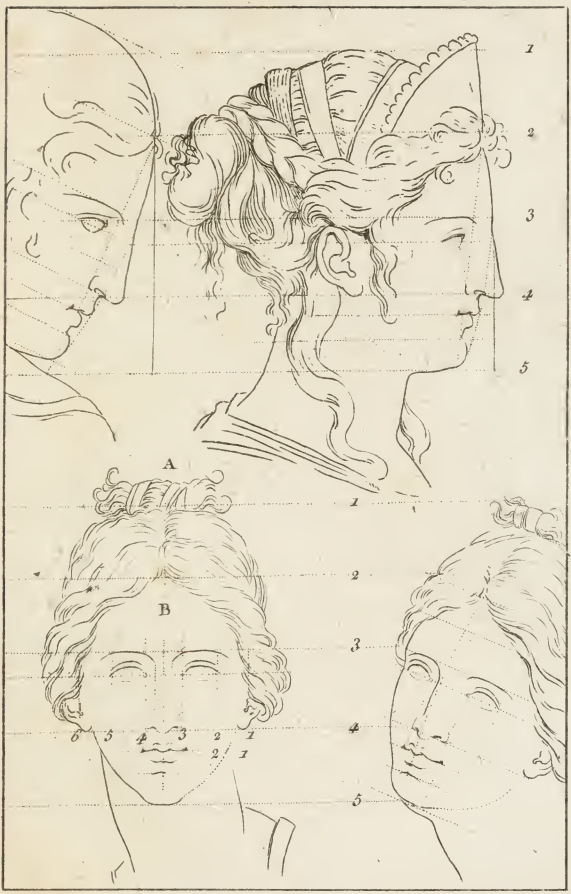
Résumé de la tête. Elle a

quatre hauteurs de nez, et cinq largeurs d'yeux.

Le cou a la largeur d'un nez et deux tiers.

J'ai mis sur cette même page 2, trois figures, une de trois-quarts, et deux de profil.

Celle de trois-quarts est établie, comme on le voit, sur la même division, à la différence cependant que les parties qui forment les largeurs verticales augmentent ou diminuent selon le point de vue que l'on se donne. Je laisse à l'intelligence de l'élève son opération, d'après celle vue de face, et les mêmes lignes


1
2
3
4
5
A
B
1
2
3
4
5
6 5 4 3 2 1
2 1

se lève vers le ciel, alors le menton remplace par ce mouvement la saillie que le front occupoit.

Troisième figure.

J'ai voulu vous montrer, par le profil d'un jeune Bacchus, le printems de l'âge, sous les formes régulières que nous donne cette première saison ; et son hiver, par l'image de la vieillesse, qui nous fait sentir la différence qu'on observe entre ces deux profils. La jeunesse nous demande une courbe douce, qui prend depuis la naissance du crâne jusqu'au bas du menton, et qui

cissent, rentrent dans les fosses orbitraires, ensevelis sous les muscles sourcillés ; le nez s'alonge, et sa partie cartilagineuse recouvre presque la lèvre supérieure ; la mâchoire inférieure, dégarnie de ses dents, s'avance sous la verticale du nez, et ne nous donne plus que l'angle aigü, au lieu d'une courbe. Il en est des formes extérieures comme de celles intérieures de l'homme, tel que vous indique ce profil.

Léonard de Vinci a mis en usage les carrés et les angles, en dessinant la nature dans son dernier âge ; mais il ne s'en est

pas servi, en nous donnant l'image de la jeunesse sous les formes du bel idéal, dont ses aimables pinceaux nous ont laissé tant de souvenirs gracieux. Ne perdez jamais cette habitude ; consultez-le, ce génie, aussi grand peintre qu'excellent mathématicien, qui, célèbre dans tous, les illustrait tous également.

Vous pourriez rencontrer quelques antagonistes de l'antique, qui vous diront que la nature n'est pas toujours régulière, et que les formes varient comme le caractère et la pensée.

En démontrant sur telle ou

telle autre personne la différence de forme que l'on y rencontre, cela est bien vrai, et j'en suis convaincu ; mais la forme et le principe du beau n'engagent nullement à s'éloigner de la nature, lorsqu'on doit la copier servilement, comme lorsque l'on fait un portrait ou un tableau qui représenteroit une scène rustique. Malgré que les longueurs prises du menton au nez, du nez aux sourcils, et des sourcils à l'origine du front soient presque toujours les mêmes, seulement la portion qu'occupe le cerveau, que nous nommons crâne, a rarement la pro-

portion de l'antique : encore il est à présumer que cette hauteur, qui dépend de l'ossification, est plus ou moins élevée dans tel ou tel autre climat ; même il paroît vraisemblable que chez les Grecs les artistes trouvèrent cette forme, qui fut regardée comme une proportion de beauté, et qui donne cette conformité régulière des quatre parties égales que présente la forme de la tête.

Les résultats anatomiques ont toujours guidé les artistes dans le perfectionnement de leur art. La cavité osseuse qui, dans notre tête, contient la fa-

culté intellectuelle, devoit leur faire supposer que si cette enveloppe osseuse étoit plus étendue, les conceptions humaines deviendroient plus parfaites. L'auteur de l'Apollon étoit pénétré de cette idée, lorsqu'il voulut que son ciseau, sur un corps humain, laisse appercevoir les traits d'un être supérieur; et un caractère distinctif des peuples anciens feroit remarquer que le bel idéal adopté par eux pouvoit encore se retrouver sur des modèles que l'intelligence intellectuelle distingueroit peut-être.

Machine animale de l'homme squelette.

Je ne m'occuperai pas d'une infinité d'os qui se trouvent dans la tête ; je vous nommerai seulement les plus apparens et les plus nécessaires.

A. L'os du front, ou l'os coronal.

B. L'os jugal.

C. La mâchoire supérieure.

D. La mâchoire inférieure.

E, F, G, H. Ces quatre lettres font voir l'étendue des vertèbres. Depuis E jusqu'à la tête, sont les vertèbres du cou,

au nombre de sept ; depuis E jusqu'à F, celles du dos, au nombre de douze ; depuis F jusqu'à G, celles des reins, au nombre de cinq ; et depuis G jusqu'à H, celles de l'os sacrum et du coccix.

I. La clavicule.

K. Les os du sternum, ou bréchet, au nombre de six.

L. Le cartilage ziphoïde, ou fourchettes.

Tous ces chiffres vous indiquent les douze côtes, de chaque côté, sept vraies et cinq fausses.

N. L'omoplate, ou palleron.

T , V , X. Ces trois lettres montrent l'os des isles , marquées T ; celle marquée V , l'os de la fesse , ou ischion ; et celle marquée X , l'os pubis.

Fin du torse squelette.

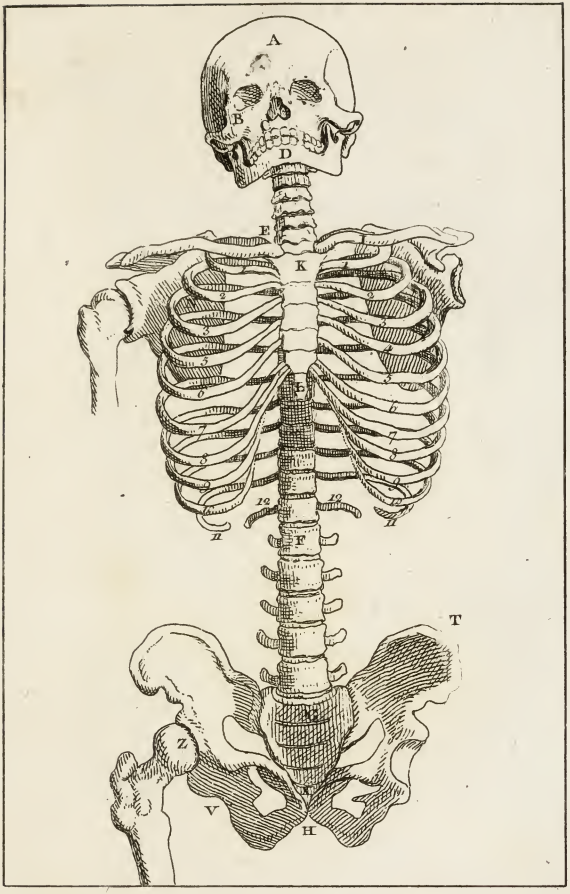

A
B
D
E
K
T
Z
V
H

Figure d'écorché dénué de peau, de graisse, de membres charneux, de nerfs et de veines qui se trouvent dessus la surface du corps.

A. Sternoïde, ainsi nommé, à raison de son origine et de son insertion.

B. Mastoïde.

C. Portion du Trapèze.

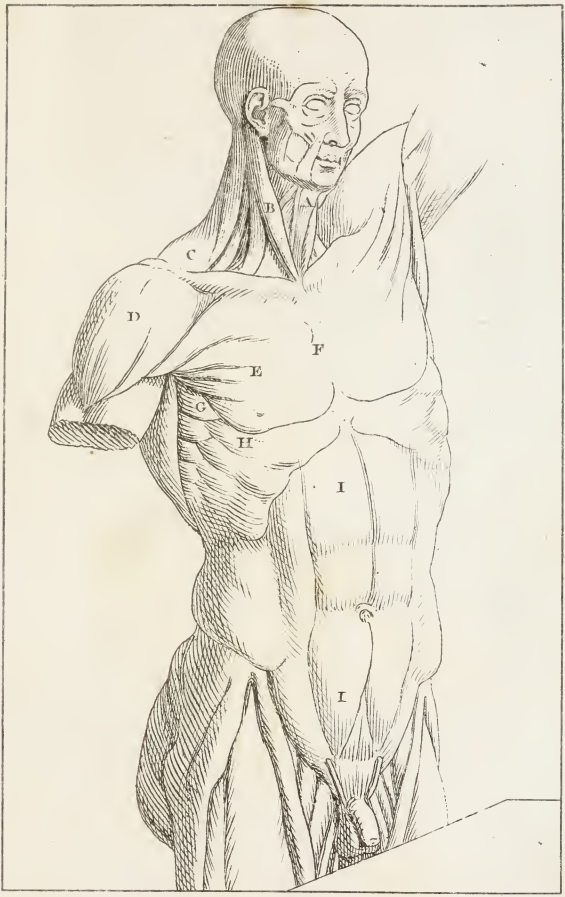
D. Deltoïde.

E. Pectoraux.

F. Le sternum, l'os de la poitrine, que plusieurs divisent en sept parties; mais ils se réunissent avec l'âge, et ne forment plus qu'un seul os.

G. Grand dentelé.
H. Oblique externe.
I, I. Droit.

Fin du torse.

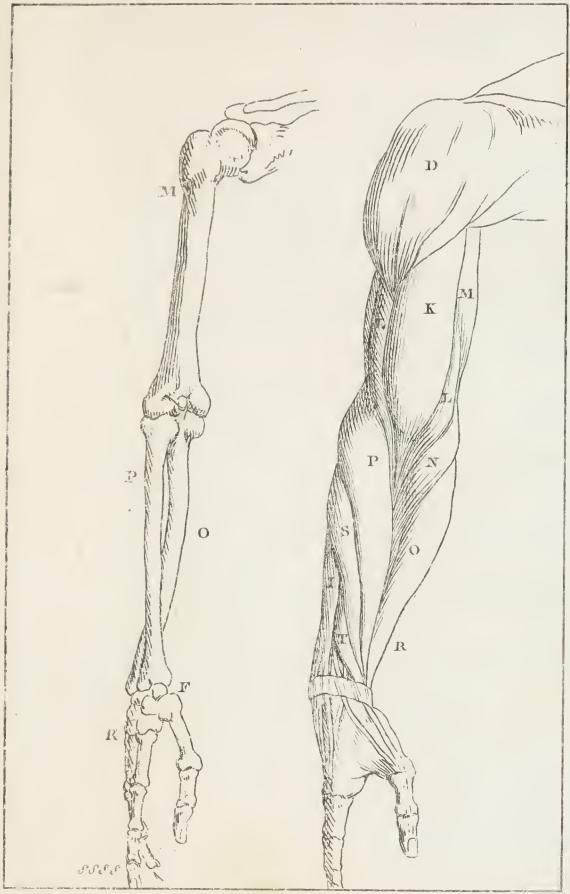

B
C
D
F
E
G
H
I
I

Partie supérieure ; squelette.

M L'os du bras, dit humérus.
O L'os du coude.
P L'os appelé rayon avec l'os du coude, compose l'avant-bras.
Q Poignet, ou carpe, ayant huit os.
R Métacarpe, composé de quatre os.
SSSSS Les cinq doigts, composés chacun de trois os.

Partie supérieure ; écorché.

K Biceps.
LL Brachial.
M Portion de l'extenseur du coude.
N Long prônateur du rayon.
O Fléchisseur supérieur du carpe.
P Long supinateur du rayon.
Q Fléchisseur inférieur du carpe.
R Palmaire.
S Extenseur supérieur du carpe.
I Extenseur des doigts.
T Extenseur du pouce.

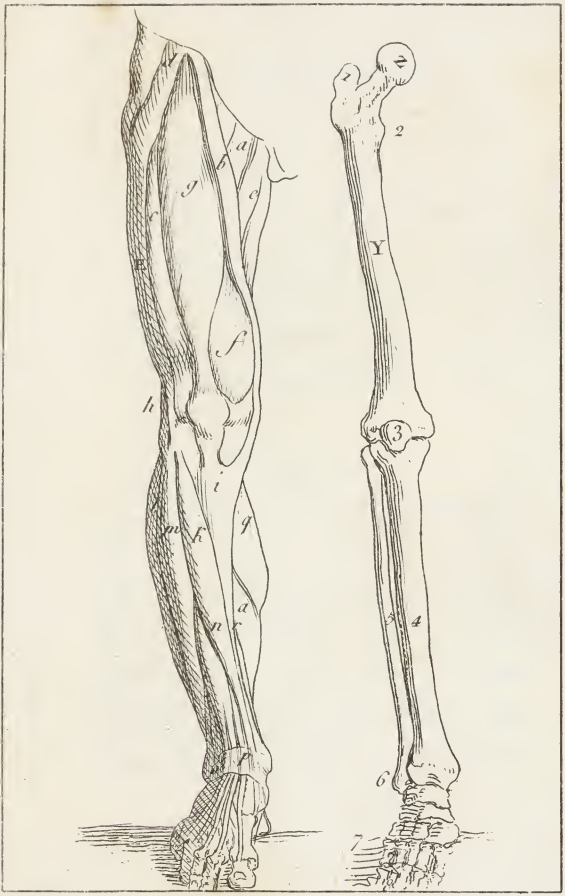

M
P
O
F
R
D
K
M
L
P
N
S
O
T
R

Partie inférieure ; squelette.

Y L'os de la cuisse, dit fémur.
Z La tête de l'os de la cuisse qui s'emboîte dans l'os ischion.
1 Le grand trocanter.
2 Le petit trocanter.
3 La rotule.
4 L'os de la jambe, appelé tibia.
5 L'os dit péroni.
6 Tous ces os ensemble sont appelés tarse, au nombre de sept, y compris l'os du talon.
7 Métatarse, composé de cinq os.
8 Les cinq orteils, composés chacun de trois os.

Partie inférieure ; écorché.

a Triceps.
b Couturier.
c Portion du grelle.
d Membraneux.
e Vaste externe.
f Vaste interne.
g Droit.
h Portion du biceps de la jambe.
i L'os de la jambe, sans chair.
k Jambier antérieur.
l Portion du gémeau externe.
m Eperonier.
n Extenseur des orteils.
o La maléole externe.
p L'anneau sous lequel passe les muscles.
q Portion du gémeau externe.
r Portion du solaire.
a Portion du fléchisseur des orteils.


d
a
b
g
e
c
E
f
h
i
m
k
q
a
n
r
p
1
2
Y
3
5
4
6
7

Ecorché ; profil.

B. Deltoïde.
A. Portion du trapèze.
R. Sous-épineux.
S. Abaisseur propre.
TTT. Très-large.
V. Grand dentelé.
Y. Pectoral.
XX. Oblique externe.

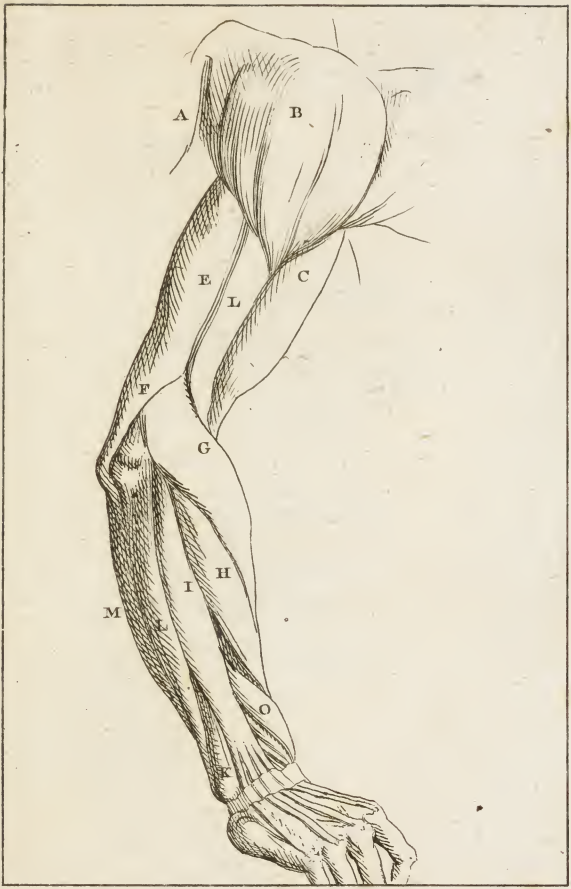
Muscle très-large, marqué TTT, dont vous ne verrez pas l'insertion dans les autres figures, comme à celle-ci ; il prend son origine de l'os sacrum, de l'os des isles, de toutes les vertèbres et du tho-

rax ; étant fort large , va s'étendre jusqu'à l'angle inférieur de l'omoplate. Ce muscle étant donc d'une grande étendue , il faut qu'à son insertion il soit extrêmement épais , comme vous le voyez à la lettre &, et il prend son origine depuis les numéros 1 , 2 , jusqu'à 3.

B
A
R
S
X
V
T
X
T
2
T
3

Partie supérieure ; profil.

B. Deltoïde.
A. Portion du trapèze.
C. Biceps.
L. Brachial.
E, F. Les extenseurs du coude.
G. Long supinateur du rayon.
H. Extenseur supérieur du carpe.
I. Extenseur des doigts.
L. Extenseur inférieur du carpe.
M. Fléchisseur inférieur du carpe.
O. Extenseur du pouce.
K. Extenseur du petit doigt.


A
B
C
E
L
F
G
I
H
M
L
O
K

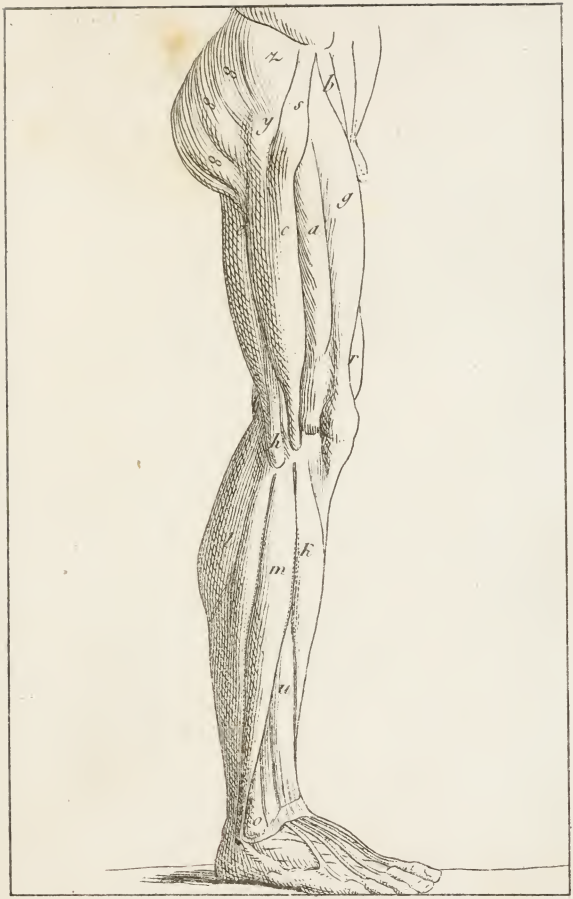
Partie inférieure ; profil.

a Grelle.
b Couturier.
c Vaste externe.
e Biceps de la cuisse.
m Eperonier.
u Extenseur des orteils.
o Maléole externe.
l Gémeau externe.
k Jambier antérieur.
y Grand trocanter.
888 Grand fessier.
z Portion du fessier.
r Vaste interne.
s Membraneux.

h Portion du biceps de la jambe.

g Droit.

Fin du profil.


z
b
s
y
g
c
a
r
h
k
m
u
o

Troisième figure écorchée, vue par-derrière.

A. Portion du mastoïde.

B, C. Trapèze, dont l'origine est marquée B et l'insertion C.

D. Deltoïde.

E. Sus-épineux.

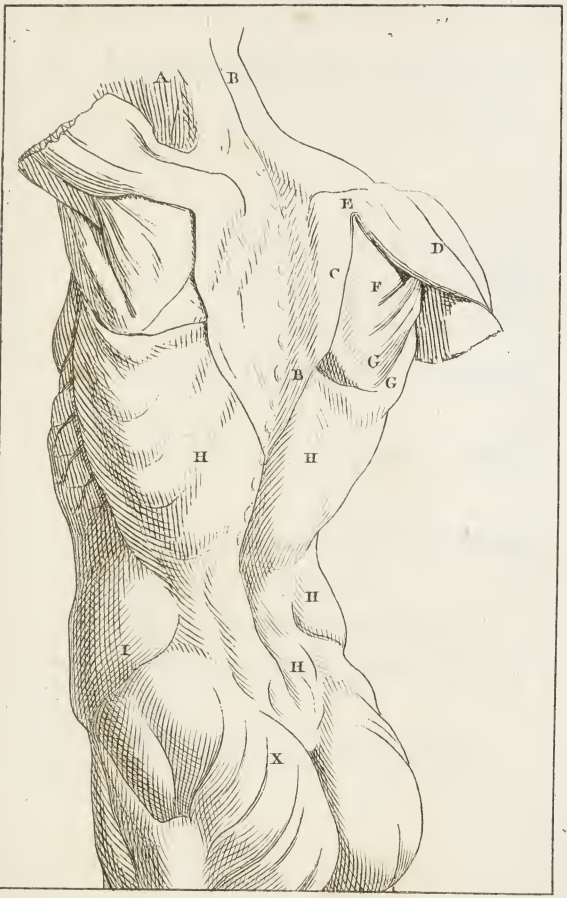
F. Sous-épineux.

G. Abaisseur propre.

HH. Très-large.

I. Portion de l'oblique externe.

X. Grand fessier.


A
B
E
D
C
F
G
G
B
H
H
H
H
I
X

Partie supérieure de la figure écorchée, vue par-derrière.

S, T. Les extenseurs du coude, dont l'un appelé long ou interne, marqué S, et l'autre court ou externe, marqué T.

U. L'os du coude, sans chair.

L. Portion et origine du long supinateur du rayon.

K. Portion du brachial.

M. Extenseur supérieur du carpe.

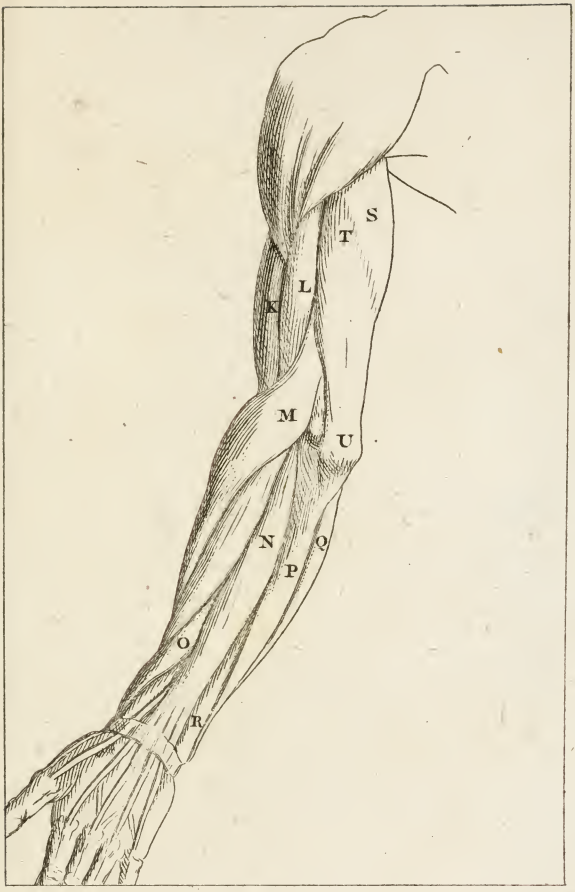
N. Extenseur des doigts.

O. Extenseur du pouce.

P. Extenseur inférieur du carpe.

Q. Fléchisseur inférieur du carpe.

R. Portion d'un fléchisseur des doigts.


S
T
L
K
M
U
N
Q
P
O
R

Partie inférieure de la figure écorchée, vue par-derrière.

e Vaste externe.

b Demi-nerveux.

c Demi-membraneux.

f Portion du vaste interne.

g Portion du couturier.

h Portion du crural qui est au-dessous du vaste interne.

a Biceps.

d Grelle.

i Lieu par où passe le plus gros nerf de tout le corps, avec la veine posplitique.

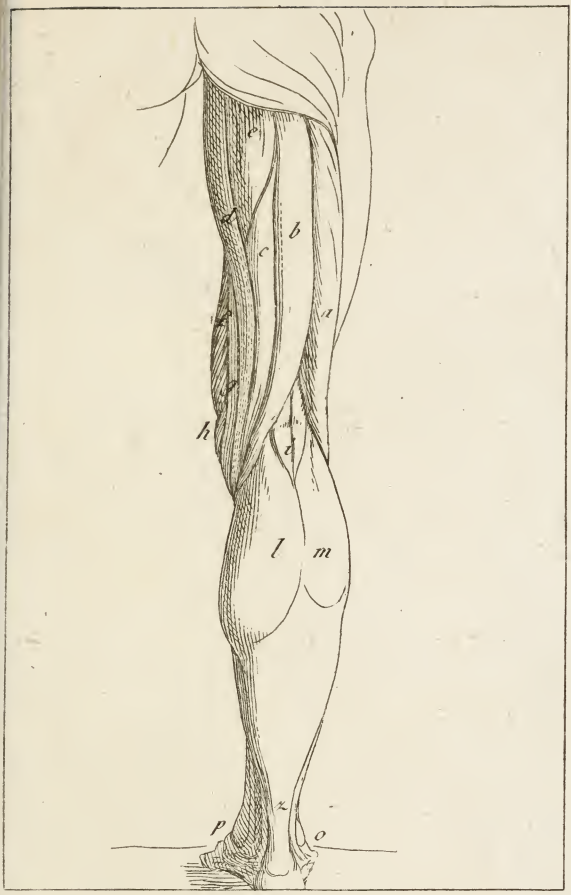
m, *l* Les gémeaux, dont

l'un interne marqué *l*, et l'autre externe marqué *m*.

Les gémeaux viennent des deux têtes de l'os de la cuisse, et vont ensemble faire un même tendon, appelé tendon d'Achille, marqué *z*.

o La maléole externe.

p Maléole interne.


e
d
b
c
a
g
h
k
l
m
z
p
o

Proportions de l'homme, sur les hauteurs et les largeurs.

Figure vue de face, tenant une règle, sur laquelle sont marquées les longueurs 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Déterminez, par deux lignes horisontales, la grandeur que vous desirez que votre figure ait, selon que votre toile ou papier peut contenir; une qui donne principe au sommet de la tête, et l'autre reçoit le talon; ensuite, tirez une verticale qui passe au juste milieu de la jonction des deux clavicules, pour qu'elle

serve d'à-plomb à votre figure, selon qu'elle est posée : si elle ne porte que sur une jambe, que cette même verticale divise par le milieu la maléole, pour que le corps prenne son juste à-plomb.

Après cette opération, tracez celle de ses longueurs. Le corps de l'homme est divisé en huit parties égales, c'est-à-dire, qu'il a huit têtes de hauteur, moins un quart. Après avoir ôté le quart d'une tête sur la longueur, on le divise en deux parties égales; la première prend du sommet de la tête au génitoire ; et la se-

conde, du génitoire au talon : elles font ensemble la hauteur de la figure.

Longueur du bras, trois têtes.

Prenez depuis le principe du brachial jusqu'au bout des doigts.

Après avoir déterminé les longueurs des extrémités supérieures, il faut déterminer les longueurs des extrémités inférieures.

La cuisse porte la même longueur que le torse, en prenant depuis la jonction des clavicules jusqu'au bas-ventre, dernière région du thorax ; elle a

cette longueur depuis l'os des isles jusqu'au milieu de la rotule. Posez encore la même longueur depuis la rotule jusqu'au talon, et vous trouverez aussi celle de votre jambe.

Voilà ses longueurs. Actuellement il vous faut ses largeurs, que vous allez voir par lettres alphabétiques.

Première région.

	Largeurs.
D Deltoïde.	Deux têtes et un quart.
V Pectoraux.	Une tête et demie.
F Entre les côtes et le bassin.	Une tête et un quart.
S Bassin.	Une tête et demie, moins un tiers de nez.
Z Hanches.	Une tête et demie.
I Bras.	Un nez et deux tiers
I Avant-bras.	Deux nez.

Seconde région.

l Cuisse.	Trois-quarts d'une tête, et un tiers de nez.
m Rotule.	Un nez et demi.
f Gémeaux.	Deux nez.
n Maléole.	Un nez et un tiers.

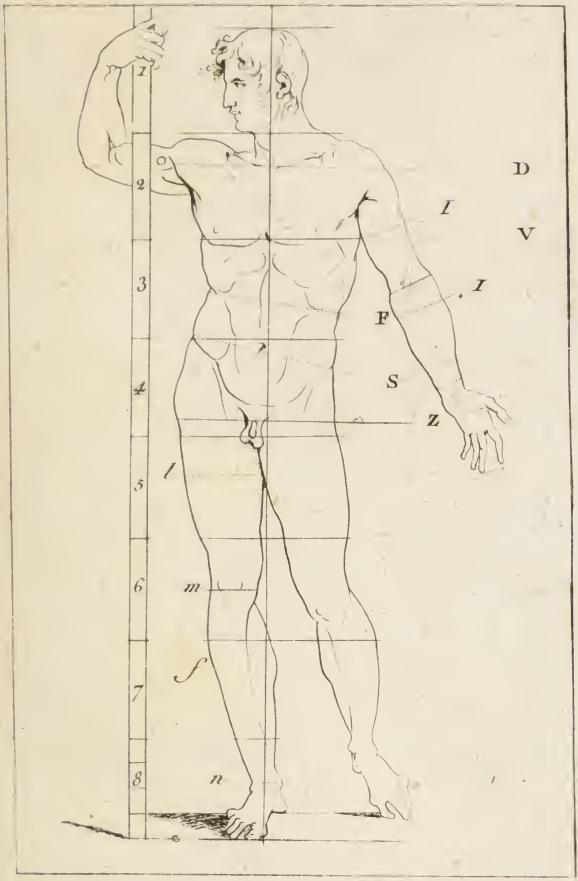

1
2
3
4
5
6
7
8
D
V
I
I
F
S
Z
l
m
f
n

Figure vue de profil ; même procédé et longueur, tenant l'à-plomb que donne la verticale ; principe de l'ensemble.

	Largeurs.
A De la clavicule à l'omoplate.	Trois-quarts de tête.
C Pectoraux.	Une tête et un nez.
D Sternum, côte.	Une tête et deux tiers de nez.
E Entre les côtes et le bassin.	Une tête.

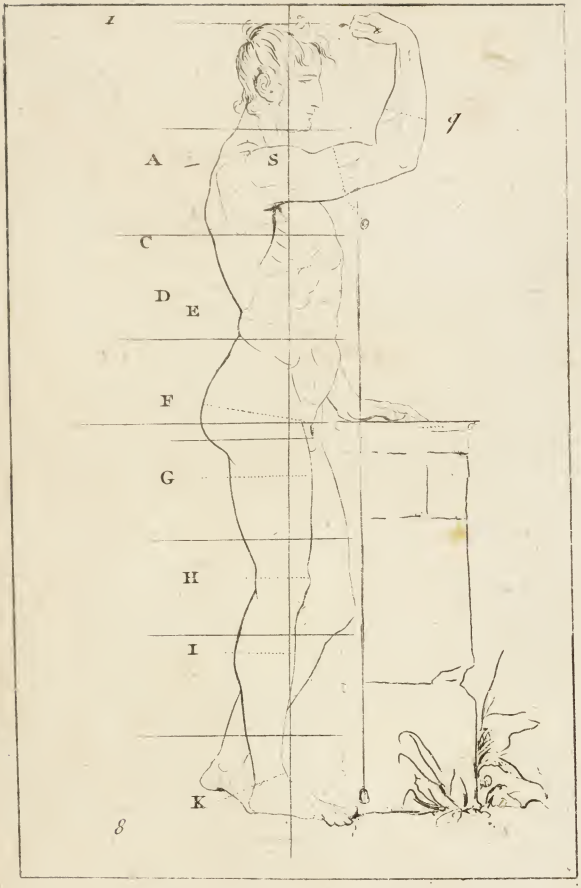
Partie supérieure.

Bras, trois têtes de longueur, de même que celle vue de face.

	Largeurs.
S Deltoïde.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.
O Bras.	Moitié d'une tête.
Q Avant-bras.	Un nez deux tiers et demi.

Partie inférieure.

	Largeurs.
F Grand fessier.	Une tête, et deux tiers de nez.
G Cuisse.	Une tête, moins deux tiers de nez.
H Rotule.	Moitié d'une tête.
I Gémeau.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.
K Maléole.	Moitié d'une tête, moins deux tiers de nez.


1
7
A
S
C
D
E
F
G
H
I
K
8

Longueurs et largeurs du corps de la femme, par le même procédé des horisontales et verticales.

Commencez par déterminer la hauteur que vous voulez que votre figure ait ; tirez une verticale, que vous divisez en huit parties, sur laquelle vous ferez vos divisions, en lui donnant ses longueurs et largeurs, comme vous avez fait sur la figure de l'homme que vous venez d'opérer.

Les longueurs sont les mêmes, les largeurs diffèrent ; mais je vais vous les donner, toujours par les mêmes procédés.

Femme vue de face.

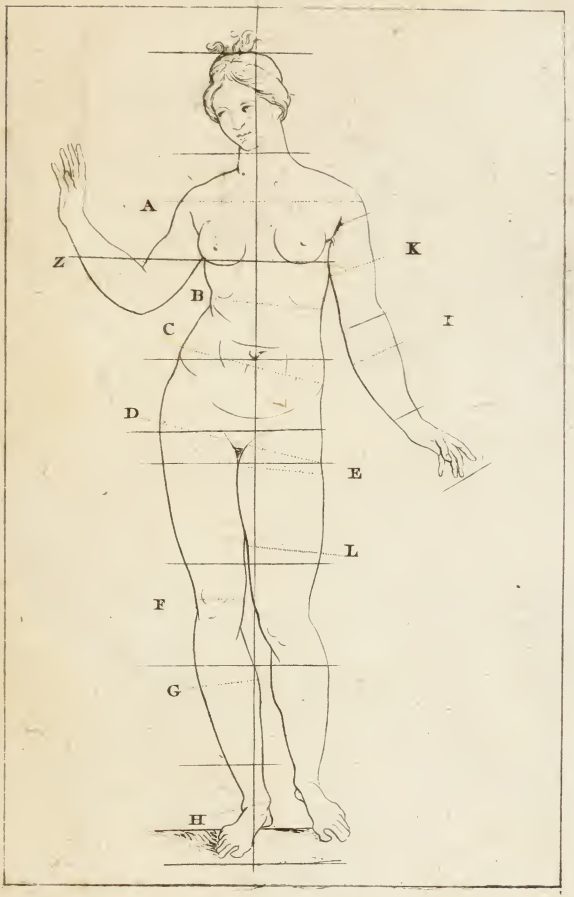
	Largeurs.
A Epaules deltoïde.	Deux têtes, moins un nez.
Z Pectoraux, ou sein.	Une tête et un nez.
B Entre les côtes et bassin.	Une tête, et moitié d'un nez.
C Bassin.	Une tête et demie, et un tiers de nez.
D Hanches.	Une tête et demie, et un nez.

Partie supérieure.

K Bras.	Moitié d'une tête, moins un tiers de nez.
I Avant-bras.	Moitié d'une tête.

Partie inférieure.

E Cuisse.	Une tête, moins un tiers et demi de nez.
L *Idem.*	Trois-quarts de tête.
F Rotule.	Moitié d'une tête.
G Gémeaux.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.
H Maléole.	Un nez et un tiers.


A
Z
B
C
D
E
L
F
G
H
K
I

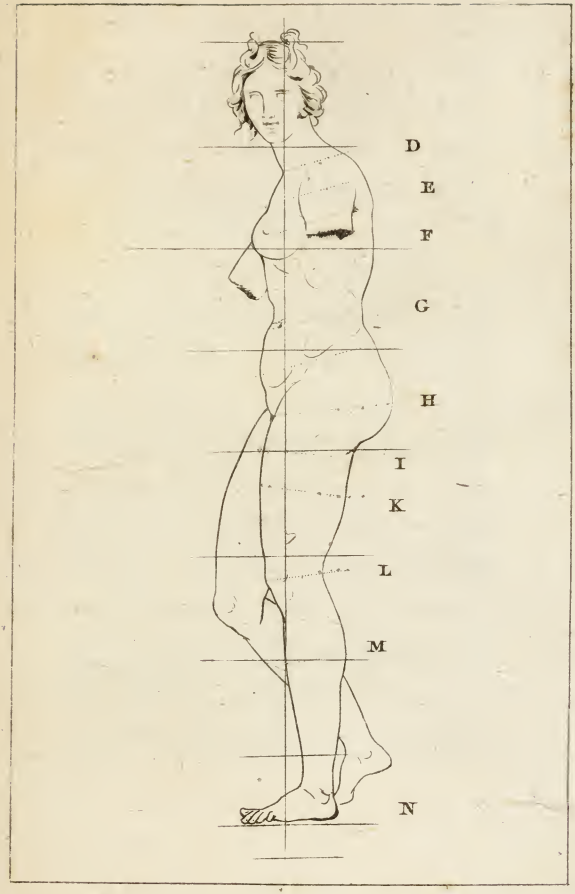
Femme vue de profil.

	Largeurs.
D Des clavicules à l'omoplate.	Moitié d'une tête, et un tiers et demi de nez.
E Les seins.	Une tête, un nez et un tiers.
F Le sternum, côtes.	Une tête, et demi-nez.
G Entre les côtes et le bassin.	Une tête, moins un tiers de nez.
O De la partie saillante du ventre à la hanche.	Une tête et un nez.
H Du principe de la cuisse au grand fessier.	Une tête, un nez et un tiers.
P Deltoïde.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.

Partie inférieure.

I Cuisse.	Une tête, moins deux tiers de nez.
K *Idem.*	Trois longueurs de nez et demi-tiers.
L Rotule.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.
M Gémeaux.	Moitié d'une tête, et un tiers de nez.
N Maléole.	Un nez et un tiers.

Fin.


D
E
F
G
H
I
K
L
M
N

Si les quatre derniers contours que je viens de vous donner, qui déterminent les procédés qu'il faut observer pour les premiers élémens des proportions de l'homme, que j'ai faits avec soin sur la nature, avec l'intention de faciliter la marche des premières études pittoresques du dessin, qui donne la justesse à l'œil, cette délicatesse de goût qui embellit tout ce qu'il dirige; si cette science, dis-je, qui donne le tact du beau, peut vous captiver, vous verrez combien il est urgent, quand vous serez avancé, de connoître la belle

forme de l'antique et ses justes proportions. Vous éprouverez aussi, par les résultats que peuvent produire ces règles, combien de facilité vous aurez en marchant dans la route de la perfection. Alors, ce problême sur la beauté, que bien des peintres et dessinateurs n'ont jamais su résoudre, vous deviendra familier, et vous saurez démontrer avec assurance les principes qui caractérisent la beauté.

Je vous donne pour exemple le tableau des Sabines. Ces nobles contours ne le font-ils pas marcher, sans

doute, avec les chef-d'œuvres des Grecs ? il rappellera aux siècles à venir le nom immortel de son auteur, à qui nous devons la régénération du bon goût et du grand style.

Effet de la lumière élémentaire, dessin, copie.

En tout, des principes sûrs et une méthode facile donnent la science de l'art que vous voulez suivre.

Il est nécessaire de tracer aux élèves qui commencent la carrière des beaux-arts ; la route qu'ils doivent suivre dans leurs premières études, pour qu'ils

puissent, malgré les difficultés qu'ils y rencontreront, par des résultats vrais, ne pas se décourager.

Après avoir terminé l'ensemble par un contour exact, d'après les principes précédens, soit d'une tête ou académie, il faut procéder au moyen qui doit leur donner l'effet que présente le dessin qu'ils ont tracé. La première étude que l'on fera est de chercher à bien connoître les masses principales, qui sont la lumière et l'ombre, et décider, par un contour intérieur, la forme que la jonction des deux masses

présente. Après cette opération, il convient de donner de la saillie à vos contours. Votre lumière étant faite par la nature de votre papier, il est nécessaire de donner des formes par le moyen des ombres. Servez-vous d'un crayon un peu large, et couvrez d'un grainé toutes les parties destinées à recevoir les masses d'ombres ; vous verrez le motif premier de votre effet ; et vos masses étant décidées, recommencez, par des hachures, à mettre des vigueurs aux ombres qui avoisinent de plus près les principales lumières,

en adoucissant votre travail, à mesure que vous approcherez des parties qui vont joindre le fond, principe de la perspective aérienne, qui évitera les duretés dans votre dessin, et vous amènera à l'harmonie. De même les demi-teintes, en partant des ombres, doivent se réunir imperceptiblement à la lumière, afin que les nuances de toutes soient si bien amalgamées, que l'on ne puisse pas appercevoir la peine du travail, mais l'effet de la nature que présente le dessin que vous copiez : observez bien aussi que tout ce qui est demi-

teinte , ou autre détail , ne doit vous occuper qu'après les deux masses principales. En voici la raison : c'est que l'élève qui , après avoir mis son contour , voudroit terminer son dessin en commençant par les détails et les demi-teintes qui environnent la lumière , commettroit la faute attachée à cette manière ; elle le conduiroit à faire ces détails sombres et durs , tandis qu'ils doivent être brillans et enveloppés de rayons argentins.

La crainte de ternir ou d'effacer les ombres , qu'il est nécessaire de produire avant tout

autre détail, ne doit jamais empêcher l'élève de suivre la marche ordinaire ; car, avec un peu de soin, l'on vient à bout de prévenir cet inconvénient.

A ce sujet, je cite un ancien proverbe, qui dit qu'il vaut mieux voir une tache qu'une imperfection ; car une tache n'est qu'une faute de négligence, tandis qu'un défaut est un manque de savoir.

J'observerai cependant que ce principe ne doit être suivi rigoureusement que de l'élève encore timide dans ses moyens; car l'on pourroit me répondre

que

que toutes les manières sont bonnes, quand on sait les mettre en usage. Oui ; mais pour celui qui le sait.

Dessin d'après la bosse.

La bosse est une belle nature comme forme, comme caractère et expression ; c'est elle qui nous doit inspirer le sentiment qui enfante le génie et excite l'imagination de l'homme qui veut l'imiter. Michel-Ange, après avoir enrichi sa patrie des chef-d'œuvres de peinture, sculpture et d'architecture, fut privé d'un des sens

le plus précieux de l'existence (la vue) et dans l'hiver de sa vie, saison cruelle où tout nous abandonne et où notre ame seule réveille encore ce sentiment affaissé par le poids des années ; à cet âge, dis-je, des souvenirs lui rappelèrent ses grands succès ; il se faisoit conduire dans le Vatican : là, son imagination étoit émue, et il sourioit en promenant ses mains savantes sur le Laocoon, sur le Torse antique, qui lui retraçoient les merveilles de son art, lui rappeloient ses triomphes ; de-là, on le reconduisoit auprès de son

Moïse, qui, par les sensations du tact, réveilloit en lui les souvenirs de sa gloire. Presque consolé, il s'en retournoit, en disant: *Anche io sono creatore.* Et moi aussi, j'ai su créer.

La lumière et l'ombre sont les principes de l'effet, et l'effet règne par l'harmonie de la nature; elle est la maîtresse suprême; c'est elle qui donne la vie et la saillie à tous les corps.

En voici un exemple: Placés dans une salle de dessin (dans laquelle salle on a pratiqué une ouverture qui donne jour à un seul foyer de lu-

mière, pour que les rayons ne produisent qu'une masse lumineuse, et une juste progression aux nombres); là, placez-y deux corps saillans, qui sont une bosse, et à une certaine distance un globe d'une matière assez reluisante pour qu'il puisse fixer les rayons qui viennent le frapper; étant assis devant le modèle, disposez-vous à mettre le contour de la bosse que vous voulez dessiner; après en avoir mis le trait avec la sévérité qu'exige cette opération, selon les principes précédens de la verticale et l'horisontale, qui

donnent le point de formes convexe et concave, observez avec soin quels sont les principes qui doivent donner la saillie au contour que vous venez de tracer sur cette surface plate et blanche.

Ensuite, après avoir reposé un instant vos yeux, reportez-les sur la bosse, vous en appercevrez aussi-tôt la lumière et l'ombre. Tracez-en les contours intérieurs, qui sont ceux qui forment la jonction des deux principales masses; préparez-les avec soin, et vous jouirez du premier effet, en voyant de cette sur-

face plate sortir un corps qui paroît avoir la saillie de la nature que vous dessinez. Lorsque vous aurez produit les deux masses principales, il convient d'y donner les nuances des demi-teintes et des reflets, qui vous offriront l'effet harmonique de votre modèle. Mais, pour vous rendre bien compte de cette démonstration, observez bien le globe, afin d'en distinguer le point lumineux de la masse éclairée qui occupe la moitié de sa circonférence ; ce point de lumière est celui qui remplit la partie la plus convexe du globe,

par conséquent la plus près du rayon ; tandis que les autres s'échappant de sa surface, glissent sur sa rondeur, perdent leur éclat, et par dégradation arrivent sur ses bords ; à peine les ont-ils dépassés, qu'ils se perdent dans l'espace ; mais aussi les corps environnans produisent les reflets qui composent la masse du clair-obscur.

Voilà quelques idées sur la lumière relative au dessin.

Mais actuellement, pour pouvoir compasser ce globe à la bosse que vous dessinez, adoptez-y des parties sail-

lantes qui vous donnent des incidens d'effets, comme ceux qui se trouvent formés par le sourcil, le nez, la bouche, le menton, etc.; et remarquez que les rayons qui se perdent en passant sur ce corps rond, sont arrêtés par les parties saillantes que vous venez d'y adopter : donc ce même rayon, qui ne produisoit qu'une masse argentine, en concourant par son éloignement aux demi-teintes, actuellement par ses incidens, formés par les parties convexe et concave, produit des lumières qui souvent s'établissent dans les parties

concaves, par les formes plus ou moins saillantes, qui donnent des lumières, des ombres, des demi-teintes et des reflets. Il faut ensuite considérer, parmi ces lumières accidentelles, si celle qui étoit primitive a conservé son caractère, ou si elle a été privée du rayon par les parties saillantes accidentelles. Parmi celles que vous présente ce corps, il en existera toujours une très-distincte, et au-dessus des autres, divers incidens peuvent faire changer la lumière de place; mais le rayon qui la produit, de même que

le soleil, n'occupe jamais qu'un seul point sur l'horison.

Revenons à notre étude sur la bosse.

Après avoir marqué la place d'après laquelle vous avez fait le contour, cherchez à étudier les formes et le caractère, par le moyen simple du rayon lumineux ; saisissez-vous du socle du buste, et après en avoir bien considéré les masses, faites-la tourner par dégradation, et observez que la lumière est toujours la même, car elle est fixe sous son rayon : donc c'est le corps sur lequel elle frappe qui, par sa rota-

tion, l'oblige progressivement à se placer sur des convexités ou dans des cavités telles qu'elle se présente sous la direction du rayon ; et remarquez que l'ombre portée du corps saillant que vous faites tourner est toujours sous la ligne directe du rayon qui le frappe : donc le point lumineux n'est qu'un ; ce ne sont que les corps qui, en changeant de place, changent de forme et de caractère, selon qu'ils se présentent sous le rayon qui les frappent. Observez encore avec quelle délicatesse ces mêmes masses de lumière, d'om-

bres, demi-teintes et reflets, semblent se dissiper et se recréer en modulant avec douceur les parties qui s'étoient montrées lumineuses. En se recouvrant par dégradation de demi-teinte argentine, elles vont se plonger dans les ombres. Voyez les yeux, qui se trouvoient ensevelis dans une masse d'ombre, ils abandonnent un voile épais pour reparoître sous une demi-teinte; ensuite, par un petit foyer de lumière qui leur donne des ombres et des reflets, ils retrouvent la lumière; enfin, occupés par le point de lu-

mière ; ensuite, ils sont occupés par la verticale du rayon qui forme le point principal de lumière. Vous avez observé comme les masses se tiennent les unes avec les autres ; comment elles s'enchaînent et se réunissent pour former cette harmonie parfaite. Votre bosse, après avoir parcouru tous les points du cercle qui l'entoure, se retrouve enfin au terme d'où son mouvement a commencé, étant sous la même direction de lumière. Vous devez être convaincus qu'il n'y a qu'un seul point lumineux dans la masse éclairée, comme il

n'y a qu'une seule forte valeur d'ombre dans la masse qui est celle qui fait la jonction la plus près du rayon ; et je répète que, sur un corps, il ne peut y avoir que deux points principaux, lumière et ombres ; tous les autres leur étant subordonnés, je conclus que, quand vous aurez massé votre dessin, et placé, d'après ce petit avis, vos principales masses, vous sentirez qu'il faut porter chaque chose à sa valeur, si le raisonnement que je vous ai fait faire est juste.

Voilà le moyen que nous présente la nature, pour trou-

ver celui qui donne la saillie des corps sur une surface plate.

Elèves, il est très-nécessaire d'apprendre la théorie de votre art, pour que vous puissiez raisonner sur les moyens qui portent à leur valeur ces quatre tems; lumière, ombre, demi-teinte et reflet.

Actuellement que nous sommes convaincus que la lumière et l'ombre sont les principes de l'effet, que les demi-teintes sont leur intermédiaire, pour les réunir l'un à l'autre il faut dire aussi que les reflets sont ce qui rend l'harmonie aux masses d'ombres, et décou-

vrent les formes qui se trouvent dans le clair-obscur, qui lient l'effet des corps environnans.

Dans ces quatre masses, sur lesquelles repose l'effet magique du dessin (et de la peinture), les quatre valeurs que vous venez d'analyser forment, réunies les unes aux autres, l'harmonie générale.

Nature vivante.

Les grands maîtres ont toujours consulté la nature ; c'est ainsi qu'ils sont parvenus à faire admirer leurs travaux par la postérité.

Que ce motif vous engage à dessiner d'après le modèle vivant ; placez-le devant vous, de même que la bosse, qui n'est autre chose que la nature morte, et qui vient d'être le sujet de votre application.

Les moyens que je vous ai déjà indiqués pour le dessin sont les mêmes pour les modèles vivans. Toutefois il faut observer que le point d'immobilité ne pouvant exister pour un être animé, il est nécessaire, lorsqu'on se sera procuré divers aprêts, de s'arrêter au plus favorable, c'est-à-dire, à celui dont on aura

mis le premier ensemble, sans s'inquiéter ensuite des dérangemens que l'agitation du modèle pourroit occasionner dans le point de vue.

Lorsque vous aurez saisi le contour et placé vos masses, rappelez-vous les beautés de l'antique, que vos études vous auront appris à admirer ; que ces marbres découvrent à vos regards ces beaux caractères de forme, cette disposition des muscles, ces attaches, ces emmanchemens remplis de finesse et de connoissances, résultat de la science anatomique qu'ils ont approfondie,

et à laquelle ils doivent le rare mérite d'avoir si bien apperçu les beautés de la nature.

Mais, revenons au modèle. Lorsqu'il se sera reposé de ses premières heures, cherchez, par votre ensemble, à le replacer dans son premier mouvement, afin de vous retrouver dans vos masses.

Alors, servez-vous du même moyen que déjà je vous ai indiqué pour préparer votre figure.

Je dirai deux mots aux élèves qui dessinent le modèle vivant pour la première fois; ce moment est pour eux le

plus fastidieux, à cause de la variation des masses de lumière et d'ombre qui forment la jonction, laquelle varie par la mobilité de la nature vivante. Il faut, en vous familiarisant avec elle, vous habituer aussi à la variation des masses intérieures que la mobilité du modèle occasionne, et ne jamais changer. Persistez dans le premier choix que vous aurez adopté, sans que les divers changemens survenus dans l'aspect du modèle occasionnent quelques confusions dans le dessin qui le rétraceroit. La nature revenant toujours à

son premier état, il est inutile de la suivre dans ses variations ; ce travail ne peut inspirer que du dégoût à l'élève qui débute dans la carrière des arts, et qui n'a pas acquis quelque expérience, ou certaines connoissances anatomiques et préparatoires.

Sur le portrait.

J'en dirai peu de chose ; c'est le principe de la vérité qui doit en faire la perfection ; il consiste dans la sévérité des contours ; ils assurent la justesse des formes, donnent l'expression et cette finesse

dans la physionomie, qui est le cachet d'une parfaite ressemblance. Pour faire le portrait, il faut être vrai, tant de forme que d'effet.

Voilà mes réflexions élémentaires sur le dessin. Puissent-elles être de quelque utilité !

FIN.

DELIA2 S6-B
1423

GETTY CENTER LIBRARY